


Bête batteuse {3}{G}{G}




Créature : bête C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse {3}{G}{G}



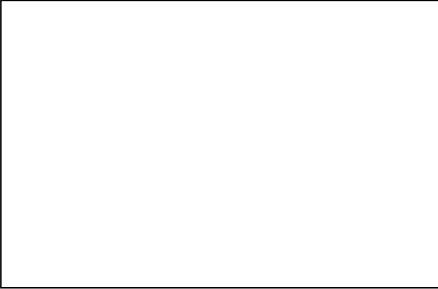
Créature : bête C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse {3}{G}{G}



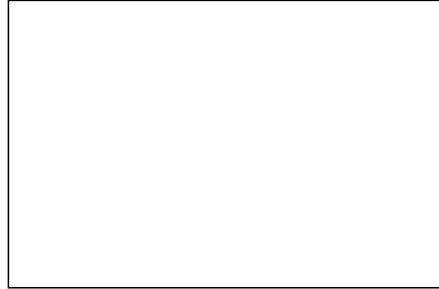
Créature : bête C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse {3}{G}{G}



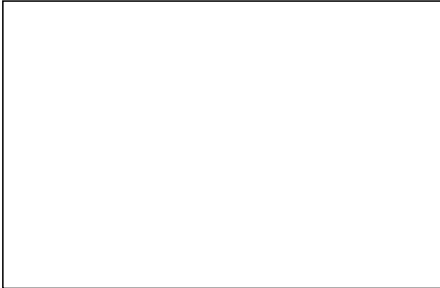
Créature : bête C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

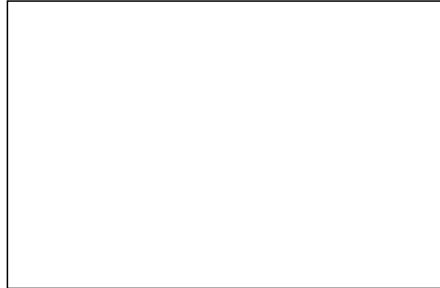


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}



Créature : guivre

R

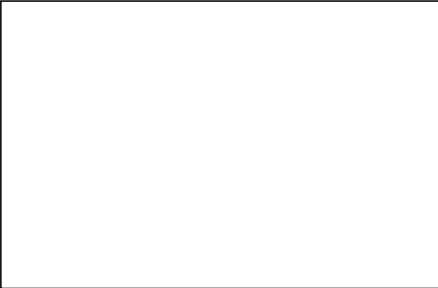
Piétinement

Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog {2}{G}

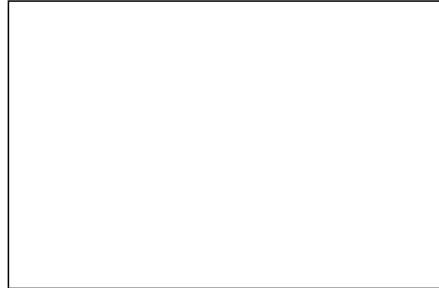


Créature : atog U
{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog {2}{G}




Créature : atog U
{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog {2}{G}




Créature : atog U
{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog {2}{G}




Créature : atog U
{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore {1}{G}{G}



Créature : lhurgoyf R


Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore {1}{G}{G}



Créature : lhurgoyf R

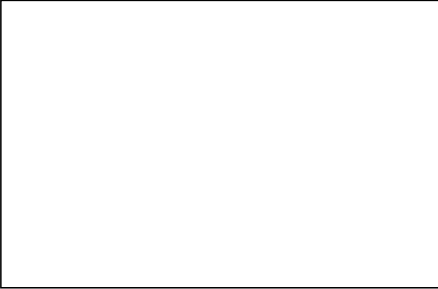
Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore {1}{G}{G}



Créature : lhurgoyf R

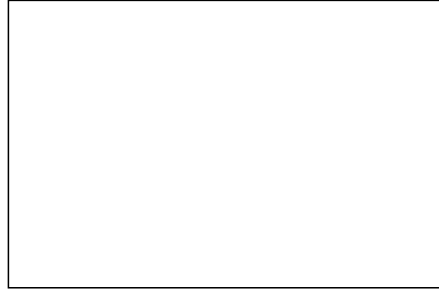
Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore {1}{G}{G}



Créature : lhurgoyf R

Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tempête de glace

{2}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tempête de glace

{2}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tempête de glace

{2}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tempête de glace

{2}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

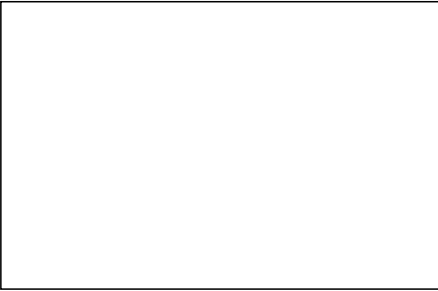
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

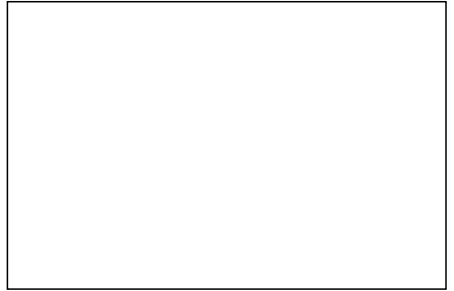
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}




Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}




Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamah, la Poigne de la Krosia {4}{G}{G}




Créature légendaire : humain et druide R

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
 {2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}




Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lhurgoyf {2}{G}{G}



Créature : lhurgoyf R

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de créatures dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

* / 1 + *

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lhurgoyf

{2}{G}{G}

Créature : lhurgoyf

R

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami

{3}{G}


Rituel

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Tsunami {3}{G}



Rituel U
Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Tsunami {3}{G}



Rituel U
Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Tsunami {3}{G}



Rituel U
Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu {1}{G}{G}



Enchantement : aura R
Enchanter : terrain
Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu

{1}{G}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu

{1}{G}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu

{1}{G}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast